

ФЕНОМЕН ОНЛАЙН-ШАХІВ ЯК ДИСЦИПЛІНИ КІБЕРСПОРТУ

Початок ХХІ століття позначився багатьма змінами у житті суспільства. Серед них стрімкий розвиток інформаційних і розважальних технологій, а також значні зміни у сфері фізичної культури і спорту. Про що, все частіше відзначають спортивні експерти. Інноваційні технології сприяють та допомагають розвитку спорту. Зокрема вченими розробляється інноваційний одяг, спортивний інвентар, системи для контролю дотримання правил, в тому числі і антидопінгові апаратні і програмні засоби. Водночас, значної популярності і поширення в багатьох країнах світу отримали комп'ютерні ігри.

Комп'ютерний спорт як унікальне соціальне явище, створене завдяки стрімкому розвитку інформаційних і розважальних технологій, сьогодні є як самостійною субкультурою, так і невід'ємною складовою частиною спорту, незважаючи на триваючі дискусії з приводу його причетності до спорту. Феномен електронного спорту з моменту свого народження залишається предметом гострих дискусій серед представників різних соціальних груп – від підлітків, які грають в мережеві ігри, до «світил» світової науки [1].

На сучасному етапі розвитку людства явище кіберспорту широкомасштабно розвивається, охоплюючи різні верстви населення. Особливий поштовх у розвитку кіберспорт отримав в умовах обмеження можливостей населення різних країн до занять руховою активністю на спортивних майданчиках, тренувальних залах, спортивних клубах і фітнес центрах, викликаних пандемією Covid-19. «Як споживче явище, кіберспорт продовжує збільшувати свою величезну базу пристрасних шанувальників по всьому світу», – сказав Пітер Ворман, генеральний директор Newzoo. «Як бізнес, кіберспорт зараз вступає в нову та критичну фазу зрілості. Були вкладені великі інвестиції, створені нові структури ліг, спонсорські бюджети перейшли з експериментального на постійний, а міжнародна торгівля правами ЗМІ починає активно розвиватися. У той же час зарплати гравців зросли, а екосистема кіберспорту та тривалість перегляду покладаються на франшизи гри та обмежену кількість команд, що діють у всьому світі. Для багатьох організацій, які стали центром кіберспортивної економіки, прибутковість та рентабельність інвестицій є викликом» [3].

Серед великого різноманіття кіберспортивних дисциплін, а саме: DOTA 2, Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends та ін. [2], починаючи з 2020 року набувають популярності кібершахи. Про те, ще кілька років тому, шахи, як інтелектуальний вид спорту, з рядом ознак, складно було розглядати в числі кіберспортивних дисциплін.

Популярність онлайн-шахів у 2020 році викликана заборонаю проведення «живих» турнірів через пандемію Covid-19. Всі скасовані шахові турніри було перенесено на не визначений час або організовано в Інтернеті. Шахи виявились одним з не багатьох видів спорту, які отримали динамічний розвиток в карантинних умовах і стали розглядатись як дисципліна кіберспорту, під назвою онлайн-шахи або кібершахи.

В середині березня 2020 року популярність шахів на сервісах потокового мовлення (і в першу чергу на Twitch) почала зростати. Багато популярних стримерів виявляли інтерес до шахів, зокрема xQc, Forsen, Ludwig та інші творці контенту. Спочатку вони просто грали один проти одного, а згодом почали брати участь у спільних турнірах, тому їхні глядачі активно за цим стежили. Також на популярність шахів позначився вихід серіалу Queen's Gambit, який був випущений в кінці березня, після початку другої хвилі зростання популярності шахів на Twitch.

До виходу серіалу жовтень був найуспішнішим місяцем за кількістю глядачів (50 тисяч) та годинами переглядів (1,1 мільйон) на Twitch. Порівнюючи вересневі та жовтневі

дані з листопадом, ми бачимо, що після 23 жовтня, завдяки серіал Queen's Gambit спостерігається швидке зростання популярності кібершахів. В кінці листопада показники досягли – 2,9 мільйона годин перегляду та 92 тисячі глядачів. Крім того, міжнародний гросмейстер Хікару Накамура став найпопулярнішим шаховим стримером у листопаді-грудні з 1,2 мільйонами годин перегляду [4].

В той же час, призиви фонди з кібершахів у порівнянні з кіберспортом нічим не поступаються. Одразу декілька шахістів опинились в рейтингу найбагатших кіберспортсменів за підсумками 2020 року.

Цікаво, що саме чемпіон світу з шахів Магнус Карлсен був оцінений спортсменом № 1 у 2020 році за версією Esports Earnings. Протягом року він заробив понад 510 000 доларів призових. Ще два шахісти увійшли до топ-20: Хікару Накамура зайняв 12 місце (324 644 долари), Веслі Со – 19 місце (246 180 доларів). У той же час усі найкращі гравці CS: GO, League of Legends та Dota 2 відстають від них.

Аналіз унікального аналітичного агентства Esports Charts, яке збирає всю інформацію про кіберспорт та надає фактичні дані, демонструє, що призиви кібершахових змагань в 2020 році зросли у понад 60 разів, з 50 000 доларів у 2017 та 2019 роках до понад 3 млн. доларів.

За даними Esports Charts у 2020 році рекордним за кількість переглядів став Magnus Carlsen Chess Tour Finals, який під час онлайн-трансляції на піку досягнув 193 856 глядачів. На початку березня 2021 року третій кібершаховий турнір PogChamps виявився найпопулярнішим за кількістю онлайн-глядачів, зібравши на піку понад 375,1 тисячу, що стало абсолютним рекордом в історії шахів [4].

Шахи продовжують набирати популярності на Twitch з точки зору загальної кількості глядачів. Все більше і більше відомих стримерів починають вивчати шахи, що сприяє підвищенню їхньої популярності. За даними Twitch, кількість глядачів, що спостерігають за шахами в 2021 році у двічі більше, ніж роком раніше.

Висновки:

1. Впродовж 2020 - початку 2021 рр. під впливом пандемії Covid-19 шахи почали динамічно розвиватись і змінюватись. Впродовж карантину шахи стали єдиним видом спорту, який за сумою різних ознак почав розглядатись дисципліною кіберспорту.

2. В середині березня 2020 року популярність шахів на сервісах потокового мовлення (і в першу чергу на Twitch) почала зростати. Багато популярних стримерів виявляли інтерес до шахів, зокрема xQc, Forsen, Ludwig та інші творці контенту. Саме вони стали, свого роду каталізаторами розвитку кібершахів, почавши грати в шахових змаганнях, а також їх активно коментувати.

3. Домінуючий вплив на формування кібершахів мали такі чинники:

– Esports Charts – унікальна аналітична агенція, яка збирає інформацію про кіберспорт та надає фактичні дані;

– Magnus Carlsen Chess Tour – онлайн-шаховий турнір, який став рекордним за призовими та кількістю переглядів у 2020 році;

– Queen's Gambit – після виходу серіалу популярності шахів на Twitch за 1 місяць зросла в майже 3 рази, з 1,1 млн. переглядів до 2,9 млн.;

– PogChamps – кібершаховий турнір серед стримерів, який отримав статус традиційного, а у 2021 році за кількістю онлайн-глядачів (зібравши на піку понад 375,1 тисячу) став рекордом в історії шахів.

– Призові – зросли у понад 60 разів, з 50 тис. у 2019 році до понад 3 млн. доларів у 2020 році.

Список літератури:

1. *Імас С. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2020;4:13–17.*

2. *Нормова ТА, Турлий ЕВ. Киберспорт в сфере экономических отношений. Научно-практический электронный журнал. Аллея Науки. 2018;4(20):258–261.*
3. *How COVID-19 is taking gaming and esports to the next level [Internet]. 2021 [cited 2021 Apr. 23]. Available from : <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/covid-19-taking-gaming-and-esports-next-level/>*
4. *Researching esports & streaming trends [Internet]. 2021 [cited 2021 Apr. 30]. Available from : <https://escharts.com/>*